取扱説明書

KOWA

PX10

Flash Memory Audio Player

「安全上のご注意」

警告表示の意味

この取扱説明書および製品では、次のような表示をしています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。

警告： この表示の注意事項を守らないと、人の死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意： この表示の注意事項を無視して誤った取扱いをすると、人が障害を負う可能性が想定される内容及び物的損害の発生が想定される内容を示しています。

絵表示について

本製品を安全にご使用いただくために、警告または注意を表す絵表示を使用しています。これらの絵表示の意味をよく理解して、製品をお使いください。

△記号は、「気をつけるべき内容」を示しています。左の例は「感電注意」

⃠記号は、「してはいけないこと」を示しています。左の例は「分解禁止」

●記号は、「しなければならないこと」を示しています。左の例は、「電源プラグをコンセントから抜く」

警告

◆万一、本製品に次のような異常が発生したときは、使用を中止してください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。
・煙が出ている、異臭がするなどの異常のとき。
・内部に水や物が入ってしまったとき。
・落としたり、キャビネットが破損したとき。
・電源コードが痛んだとき（芯線の露出、断線など）。

このような時はすぐに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いた後、本製品を購入した業者、または当社に修理を依頼してください。

◆本製品を修理・分解・改造しないでください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆本製品を他の機器と接続して使用する時は、接続する機器の取扱説明書の指示に従い、正しい手順で接続してください。
※予期せぬトラブルが発生する恐れがあります。

◆本製品を不安定な場所に置かないでください。
※落下したり、倒れたりして怪我や故障の原因になります。

◆本製品に表示された電源電圧以外で使用しないでください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆電源プラグはコンセントの奥まで確実に差し込んでください。
※ショートや発熱により、火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆本製品の内部に物を入れないでください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆本製品を濡らしたり、水気の多い場所で使用・保管しないでください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆濡れた手で本製品を扱わないでください。
※火災や感電、やけど、故障の原因になります。

◆付近で雷が鳴り出したら、電源コード、電源プラグには絶対に手を触れないでください。
※感電の原因になります。

◆液体の入った容器や小さな金属物を本体の上や、本体のそばに置かないでください。
※何らかの理由で液体がこぼれたり、金属物が内部に入った場合、火災や感電、やけど、故障の原因になります。

注意

◆本製品を使用中に USB メモリ･CF カードへ保存されたデータが消失、破損したことによる被害について、いかなる責任も負いかねます。バックアップをお取りください。

◆USB メモリ･CF カードは、コネクタまたはスロットに対してまっすぐに、正しい向きで、静かに抜き差ししてください。無理な方向に力を加えたり、押し込んだりしないでください。
※故障の原因になります。

◆音声再生中に USB メモリ･CF カードを抜かないでください。
※音声が突然途切れます。その際、思わぬノイズを出力することがあり、聴覚障害や接続機器の故障の原因になります。

◆本製品を以下のような場所で使用･保管しないでください。
※故障の原因になります。
･湿気や埃の多い場所。
･熱を発生する物の近く。(ストーブ、 ヒーター等)
･水気の多い場所。
･温湿度差の激しい場所。
･振動や衝撃の加わる場所。

◆本製品を落としたり、衝撃を加えたりしないでください。
※故障の原因になります。

◆本製品の上に重いものを載せないでください。
※バランスが崩れて倒れたり、落ちたりして怪我や故障の原因になります。

◆スイッチ、ダイヤル、ボリュームつまみ、表示器などを強い力で抑えつけたり、叩いたり、可動範囲以上に回そうとしたりしないでください。
※故障の原因や部品の破損により怪我をすることがあります。

◆本製品を移動する時は、電源プラグや接続コード類を外してください。
※接続したまま移動すると、火災や感電、故障の原因になります。

◆本製品のコネクタ部分に直接手を触れないでください。
※静電気が流れ、部品が破壊される恐れがあります。

◆本製品を長時間使用しない時は、電源プラグを抜いてください。
※火災や故障の原因になります。

◆電源プラグはコードの部分を持って抜かないでください。
※電源コードを引っ張ると、コードに傷がつき、火災や感電、故障の原因になります。

◆本製品を結露させたまま使用しないでください。
※火災や感電、故障の原因になります。

◆大きな音量で長時間ヘッドフォンでモニターすることは避けてください。
※聴力障害の原因となることがあります。

◆本体の電源を入れる前にはヘッドフォンボリュームを最小にしてください。
※突然大きな音声が出力され、聴力障害の原因となることがあります。

◆本製品の近くで携帯電話を使用しないでください。
※本製品にノイズが入ることがあります。

◆本体に付いた汚れなどを落とす場合は、柔らかい布で乾拭きしてください。また洗剤で汚れを落とす場合は、必ず電源プラグをコンセントから抜いた後、中性洗剤を水で薄めて使用してください。
※ベンジン、シンナー、アルコール等の溶剤を含んでいるものは使用しないでください。変色や変質の原因になります。

◆本体を廃棄する際には、各自治体の廃棄方法に従って廃棄してください。

免責事項

・本製品の使用または使用不能から生じる付随的な損害（事業利益の損失、事業の中断、記憶内容の変化・消失等）に関していかなる責任も負いかねます。
・取扱説明書の記載内容を守らないことにより生じた損害に関して、いかなる責任も負いかねます。
・接続機器との組み合わせによる誤動作などから生じた損害に関して、いかなる責任も負いかねます。
・本製品の保証期間はお買い上げ日より１年間です。
・製品の分解、改造は行わないでください。ご購入後１年以内であっても、修理を受けられなくなります。
・火災、地震、水害、落雷などの天災による故障、損傷につきましては、当社では責任を負いかねますので、ご了承ください。
・本製品を購入した業者、または当社以外での保守、修理などによる故障、損傷につきましては、当社では責任を負いかねますので、ご了承ください。
・保証期間後でも修理によって機能が持続できる場合は、ご要望により有償で修理させて頂きます。

商標およびライセンス

CompactFlash および**コンパクトフラッシュ**は、米国 SanDisk 社の登録商標です。

本製品は、Fraunhofer IIS と Thomson より、MP3（MPEG1 Layer3）オーディオコーディング技術に関し、正規のライセンス提供を受けています。

"MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson."

"Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue-generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via Internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio-on-demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like). An independent license for such use is required. For details, please visit http://mp3licensing.com."

GPL/LGPL について

本装置は、ＧＰＬ／ＬＧＰＬライセンス適用ソフトウェアを使用しており、お客様には、これらのソフトウェアのソースコードの入手、改変、再配布の権利があることをお知らせします。

最新の使用コードの情報と、ソースコードの入手方法は当社営業窓口にお問い合わせください。

目次

「安全上のご注意」 1

警告表示の意味 1
絵表示について 1
警告 1
注意 2
免責事項 3
商標およびライセンス 3
GPL/LGPL について 3

1．製品概要 6

■はじめに 6
■主な特長 6
ページ切替え 6
ダイレクトモードとプリセットモード 6
再生パラメータ 6
ファンクションキー 6
■付属品 6

2．各部の名称と機能 7

■フロントパネル 7
1：プレイキー 7
2：ディスプレイ 7
3：JOG ダイヤル 7
4：メニューキー 7
5：USB メモリコネクタ 7
6：ヘッドフォンボリューム 8
7：[USB]キー、[CF]キー 8
8：ページキー 8
9：モードキー 8
10：トランスポートキー 8
11：CF カードスロット 8
■リアパネル 9
1：USB メモリコネクタ 9
2：ヘッドフォンジャック 9
3：アナログ音声出力コネクタ（バランス） 9
4：アナログ音声出力コネクタ（アンバランス） 9
5：デジタル音声出力コネクタ（AES/EBU） 9
6：デジタル音声出力コネクタ(S/P DIF) 9
7：GPI ジャック 9
8：AC インレット 9
9：電源スイッチ 9

3．本体の設置 10

■本体の設置 10
■電源ケーブルの接続 10

4．電源の ON、OFF 10

■電源の入れ方 10
■電源の切り方 10

5．USB と CF の切替え 11

■CF カードの選択の仕方 11
■USB メモリの選択の仕方 11

6．USB メモリの抜き差し 12

■USB メモリを挿入する 12
■USB メモリを抜く 12

7．CF カードの抜き差し 13

■CF カードを挿入する 13
■CF カードを抜く 13

8．再生の基本事項 14

■再生中のディスプレイ表示 14
■再生パラメータ 15
再生開始位置（ヘッドポイント） 15
再生終了位置（テールポイント） 15
フェードインタイム 15
フェードアウトタイム 15
レベル 15
■FF,REW 15
早送り(FF)の仕方 15
巻き戻し(REW)の仕方 16
■JOG 再生 16
JOG 再生の仕方 16

9．ページ切替え 16

■ページ切替えの仕方 16

10. ダイレクト再生.....17

■ダイレクト再生.....17
ダイレクト再生の仕方.....17
■繰り返し再生（ループ）.....17
ループ再生の仕方.....17
■ダイレクトモードでのポーズ操作.....18
音声再生中のポーズ.....18
音声停止中のポーズ.....18
■ダイレクトからプリセットへのモード切替え.....18
プリセットモードへの切替えの仕方.....18

11. プリセット再生.....19

■プリセット再生.....19
プリセットモード再生の仕方.....19
スタンバイするプレイキーの変更.....19
■連続再生（コンティニュー）.....20
連続再生の仕方.....20
■エンドレス再生.....20
エンドレス再生の仕方.....20
■プリセットモードでのポーズ操作.....21
音声再生中のポーズ.....21
音声停止中のポーズ.....21
■プリセットからダイレクトへのモード切替え.....21
ダイレクトモードへの切替えの仕方.....21

12. ファンクション操作.....22

■ファンクション.....22
■[Func]+[A] Information.....22
Information 画面の表示の仕方.....22
■[Func]+ [B] Head.....23
ヘッドポイントの変更の仕方.....23
■[Func]+ [C] Tail.....23
テールポイントの変更の仕方.....23
■[Func]+ [D] Time Jump (Back).....23
タイムジャンプの変更の仕方.....23
■[Func]+ [E] Time Jump (Forward).....24
タイムジャンプの変更の仕方.....24
■[Func]+ [F] リメイン・ラップ切替え.....24

13. メニュー.....24

■メニューモード.....24
メニューモードへの入り方.....24
メニューモードの解除.....24
■設定画面の選択.....25
各設定画面への入り方.....25
メニューのトップ画面への戻り方.....25
■素材パラメータ編集(Edit).....25
編集する素材の選び方.....25
パラメータの編集の仕方.....25
■表示設定(Display).....26
設定方法.....26
■機器設定(Settings).....26
設定方法.....26
■メンテナンス(Maintenance).....27
バージョン情報の表示.....27
言語モードの切替え.....27

14. ファームウェアのアップデート.....27

15. スペック.....28

音声部.....28
本体部.....28

16. 外観図.....29

アフターサービス.....30

1. 製品概要

■はじめに

このたびは、興和フラッシュメモリーオーディオプレイヤー PX10 をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

PX10 は、本体前面に 50 個のプレイキーがあり、プレイキーを押すと、割付けられている音声素材を瞬時に再生するオーディオプレイヤーです。本体内部には音声を蓄積するためのハードディスクなどの記録装置を持たず、本体に接続される USB フラッシュメモリまたはコンパクトフラッシュ(TM)カード（CF カード） に記録された音声素材を再生します。

プレイキーへの音声素材の割付けは、付属の PC ソフトウェア(PX10 SW)を用いて音声素材をドラッグ＆ドロップする簡単な操作でスピーディーに行うことができます。

■主な特長

ページ切替え

PX10 は 6 つのページキーを有し、各ページに最大 50 個の素材を割付けることができます。
本体上のページキーおよびプレイキーを操作することで、最大 300 個の音声素材を扱うことができます。

ダイレクトモードとプリセットモード

プレイキーを任意に選んで瞬時に音声再生するダイレクトモードと、プレイキーの番号順に順次再生を行うプリセットモードがあります。このモードの切替えは、本体上にある[PRESET]キーの ON,OFF により行うことができます。

また、プリセットモードでは、[CONTINUE]キーを ON にすると、音声素材の再生終了時に自動で次の音声素材を再生する自動再生ができます。

再生パラメータ

PX10 は、音声素材ごとに下記のようなパラメータに従った再生制御を行うことができます。

- 再生開始位置（ヘッドポイント）
- 再生終了位置（テールポイント）
- フェードインタイム
- フェードアウトタイム
- レベル

これらのパラメータは、PC ソフトウェア(PX10 SW)にて波形表示を見ながら設定することができます。
また、本体上でも音声をモニターしながらポイントを決めてヘッドポイント、テールポイントの位置変更を行うことができます。

ファンクションキー

[FUNCTION]キーを押しながらページキーの[A]から[F]を用いて、次のような機能をスピーディーに行うことができます。

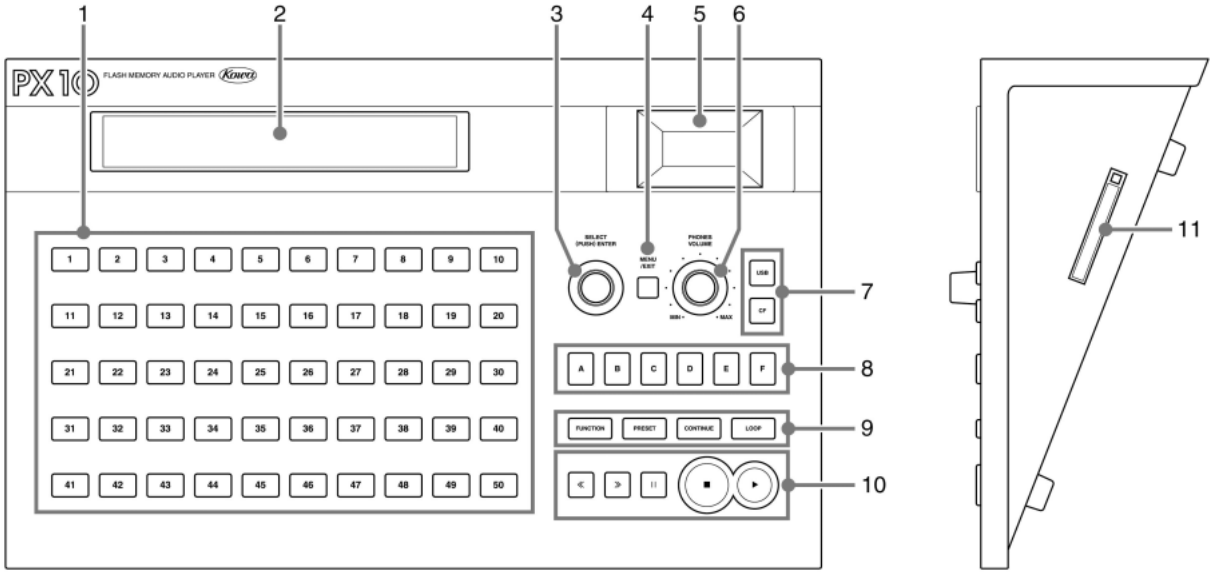
[A]： 素材情報の表示
[B]： ヘッドポイントの変更
[C]： テールポイントの変更
[D]： タイムジャンプ（Back)
[E]： タイムジャンプ（Forward)
[F]： リメイン・ラップ切替え

■付属品

- PX10 本体 (1)
- 電源コード (1)
- PC ソフトインストーラー CD-ROM (1)
- 本体取扱説明書 (1)
- PC ソフト操作説明書 (1)
- 保証書 (1)

2．各部の名称と機能

■フロントパネル



1：プレイキー

50 個のプレイキーを押すことで、そのキーに割付けられた音声素材の再生ができます。
赤色と緑色の 2 色発光のラバースイッチです。

発光色の意味

赤点灯	再生中
赤点滅	スタンバイ
緑点灯	音声素材の割付け有り
消灯	音声素材の割付け無し

2：ディスプレイ

320×32 ドットのグラフィック真空蛍光表示器を採用しています。
再生時のカウンター表示、レベルメータなどの再生情報や各種設定情報、メッセージなどを表示します。

3：JOG ダイヤル

回転させることで、音声素材の JOG 再生（コマ送り再生）やメニュー設定などの項目選択が行えます。
JOG ダイヤルを押すと、機能の実行などの操作が行えます。

4：メニューキー

音声停止中にこのキーを押すと、メニュー画面操作が可能になります。
また、その他の画面操作で、「Exit」「キャンセル」などの意味で使用します。

5：USB メモリコネクタ

USB メモリを挿入するコネクタです。背面パネルにも USB メモリコネクタがありますが、フロントパネル面のコネクタがプライマリ（優先）です。

6：ヘッドフォンボリューム

ヘッドフォンの音量調整を行うボリュームです。

7：[USB]キー、[CF]キー

PX10 本体がアクセスするフラッシュメモリを USB にするか、CF にするかの選択に使用します。

8：ページキー

ページの切替キー。[A]から[F]までの 6 ページの切替えが行えます。
また、[FUNCTION]キーと同時に押すことでファンクション操作が行えます。

9：モードキー

[FUNCTION] キー：
ファンクション操作で使用します。

[PRESET]キー：
ダイレクトモードとプリセットモードの切替えを行います。

[CONTINUE]キー：
プリセットモードでの自動再生の ON,OFF 切替えを行います。

[LOOP]キー：
このキーを ON にすると、ダイレクトモードでは、単一音声素材を繰り返し再生を行います。また、プリセットモードでは、ページ内の素材再生をエンドレスに順次再生するエンドレス再生が可能になります。

10：トランスポートキー

[<<] ([REW]キー)
音声を巻戻します。ポーズ中に有効です。

[>>] ([FF]キー)
音声を早送りします。ポーズ中に有効です。

[⏸] ([PAUSE]キー)
音声の再生を一時停止します。

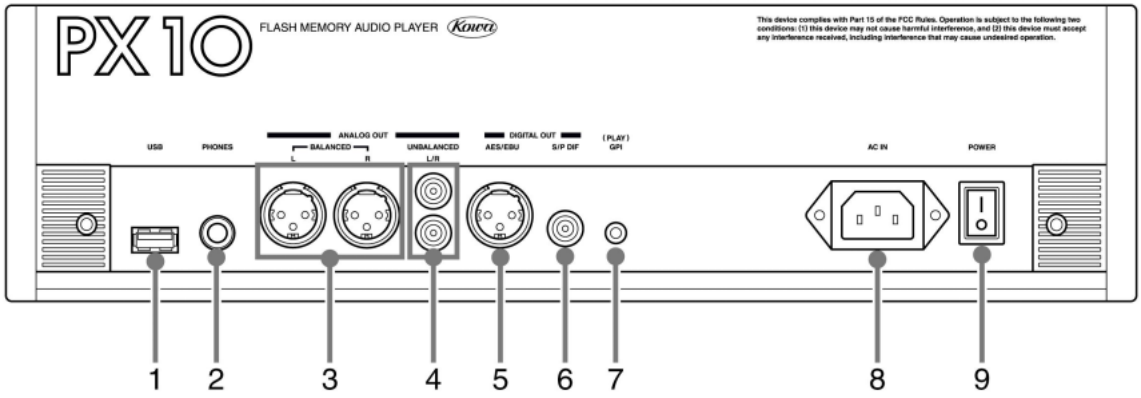
[■] ([STOP]キー)
音声の再生を停止します。

[▶] ([START]キー)
音声の再生を開始します。

11：CF カードスロット

CF カードを挿入するスロットです。

■リアパネル



1：USB メモリコネクタ

予備用のUSBメモリコネクタです。フロントパネルのUSBメモリがプライマリ（優先）です。

2：ヘッドフォンジャック

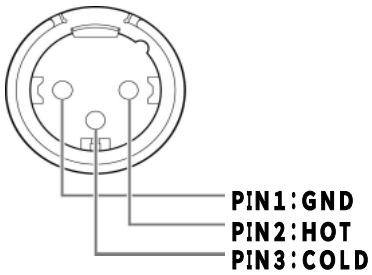
モニター用のヘッドフォンを接続します。
コネクタタイプ：Stereo 1/4inch(6.35mm)

3：アナログ音声出力コネクタ（バランス）

アナログ音声（バランス）信号を出力します。

基準信号レベル: +4dBu
最大出力レベル: +24dBu（ピークマージン 20dB）
コネクタタイプ: XLR-3-32（3 ピン オス）

※ 基準信号とは-20dBFS 1kHz サイン波の素材再生を意味しています。



4：アナログ音声出力コネクタ（アンバランス）

アナログ音声（アンバランス）信号を出力します。
基準信号レベル: -10dBV
最大出力レベル: +10dBV(ピークマージン 20dB)
コネクタタイプ: RCA（メス）

5：デジタル音声出力コネクタ（AES/EBU)

デジタル音声（AES/EBU)信号を出力します。
コネクタタイプ：XLR-3-32（3 ピン オス）

6：デジタル音声出力コネクタ(S/P DIF)

デジタル音声（S/P DIF IEC958 typeII)信号を出力します。
コネクタタイプ：RCA（メス）

7：GPI ジャック

ミキサー（フェーダー・スタート機能）やフットペダルスイッチなどと接続し、音声再生スタートの制御を行う為の外部接点制御を入力します。
コネクタタイプ：ミニフォンジャック

※ GPI によるスタート制御は、プリセットモードでのみ有効です。

8：AC インレット

付属の電源ケーブルを接続します。

9：電源スイッチ

本体の電源の ON,OFF を行います。

3．本体の設置

●必ず本取扱説明書の冒頭に記載しております「安全上のご注意」も併せてお読みください。

■本体の設置

PX10 本体は、必ず安定した水平なテーブルもしくはスタンド上に置き、落下の恐れが無いことを確かめてください。

本体の移動は、必ず電源を切った状態で、電源ケーブルを本体から抜いて行ってください。

■電源ケーブルの接続

電源ケーブルの接続は、下記の手順を守って行ってください。

① 本体の電源スイッチが OFF になっていることを確かめます。

② 付属の電源ケーブルを、リアパネルの[AC IN]コネクタに接続します。

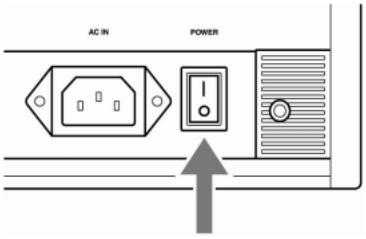
！注意！
電源ケーブルは必ず PX10 本体に付属されている電源ケーブルを使用し、日本国内にてご使用ください。
必ず本体記載の電源電圧のコンセントに接続してください。

4．電源の ON、OFF

●必ず本取扱説明書の冒頭に記載しております「安全上のご注意」も併せてお読みください。

■電源の入れ方

① PX10 本体のリアパネルの電源スイッチを ON にします。



ディスプレイに「Now Loading」と表示され、しばらくすると起動が完了し、ディスプレイに「Please Insert USB Memory」と表示されます。

！注意！
電源スイッチを濡れた手で操作しないでください。感電または本体が故障することがあります。

■電源の切り方

① PX10 本体のリアパネルの電源スイッチを OFF にします。

！注意！
電源スイッチを濡れた手で操作しないでください。感電または本体が故障することがあります。

！注意！
[USB]キーまたは[CF]キーが点滅中の時は、メモリにデータを書き込む処理を行っています。この間、絶対に電源を切らないようにしてください。USB メモリまたは CF カードの故障や、ファイルデータの消失、破損の原因となります。

5. USB と CF の切替え

USB メモリコネクタと CF カードスロットのどちらをアクセスするか選択することができます。

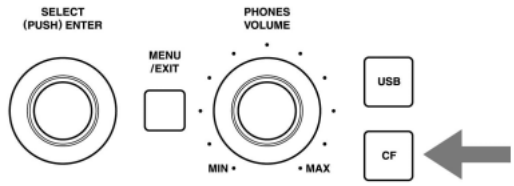
//NOTE//

デフォルト（電源起動時）は、USB を選択するようになっています。

■CF カードの選択の仕方

① [CF]キーを押します。

[CF]キーが点滅し、表示部に確認メッセージが表示されます。



Are you sure? Switch to CF ?
OK -[Jog:push] No-[Menu]

② 確認メッセージが出ている状態で、JOG ダイヤルを押します。

[CF]キーが点灯し、アクセス先が CF カードに移ります。

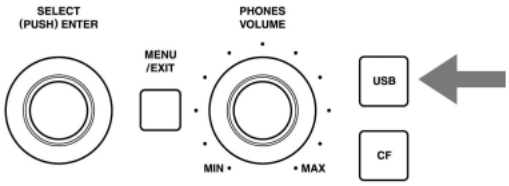
確認画面が表示されている際に、[Menu]キーを押すと、CF 選択操作がキャンセルされます。

CF カード選択時に CF カードが挿入されていない場合は、「Please Insert CF card」と画面表示されます。

■USB メモリの選択の仕方

① [USB]キーを押します。

[USB]キーが点滅し、表示部に確認メッセージが表示されます。



Are you sure? Switch to USB?
OK -[Jog:push] No-[Menu]

② 確認メッセージが出ている状態で、JOG ダイヤルを押します。

[USB]キーが点灯し、アクセス先のメモリが USB に移ります。

確認画面が表示されている際に、[Menu]キーを押すと、USB 選択操作がキャンセルされます。

USB メモリ選択時に USB メモリが挿入されていない場合は、「Please Insert USB memory」と画面表示されます。

//NOTE//

前面と背面の USB メモリコネクタの優先順位について

PX10 には、USB メモリコネクタがフロントパネルとリアパネルの 2 箇所にあります。USB（前面）と USB（背面）に両方に USB メモリが挿入されている場合、PX10 は USB（前面）のメモリを優先して選択します。USB(背面）にメモリを挿した状態で、USB（前面）にメモリを挿入すると、PX10 は USB(前面）にアクセスを切替えます。

前面と背面のどちらを選択するか手動で選択することはできません。

6. USB メモリの抜き差し

ここでは、2つの USB メモリコネクタ（前面、背面）の両方ともメモリが挿入されていないことを前提に操作を説明しています。

●USB メモリは、付属の PC ソフトウェア(PX10 SW)によってデータ（プレイリストと音声素材）が作成されている必要があります。必ず付属の PC ソフトウェア(PX10 SW)を使用してデータ作成をするようにしてください。

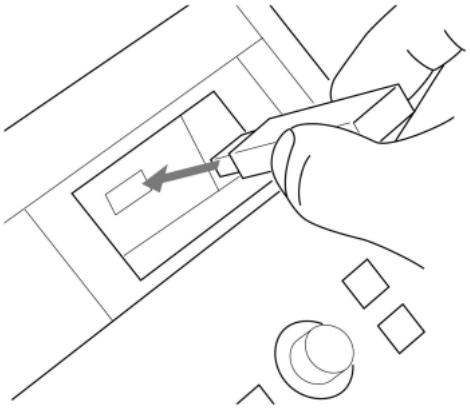
！注意！
濡れた手で USB メモリの抜き差し操作をしないでください。感電または本体装置の故障の原因となります。

！注意！
音声再生中は USB メモリの抜き差し操作をしないでください。思わぬノイズを出力することがあり、聴覚障害や接続機器の故障の原因になります。

■USB メモリを挿入する

ディスプレイに「Please Insert USB Memory」と表示されていることを確認してください。そうでない場合は、USB に切替えてください。(5 章参照)

① USB メモリを USB メモリコネクタに挿入します。



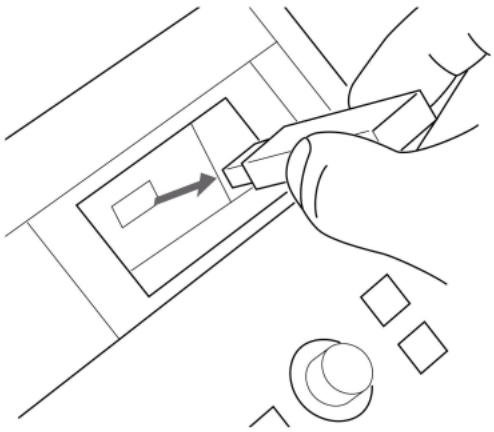
ディスプレイに「Please Wait」と表示された後、「Now Reading USB Memory」と表示されます。

！注意！
この間、USB メモリを抜かないでください。正常にメモリを読めなくなり、本体が正常に動作できなくなることがあります。

メモリ内のプレイリストの内容に従って、プレイキーに音声素材が割付けられた後、プレイキーが緑点灯します。

■USB メモリを抜く

① USB メモリをコネクタから抜きます。



全てのプレイキーが消灯します。
画面に「Please Insert USB Memory」と表示されます。

！注意！
音声パラメータの変更操作を行うと、[USB]キーが点滅して、USB メモリへのデータ書き込み処理を行います。
この間、絶対に USB メモリを抜かないでください。USB メモリの故障の原因となります。

！注意！
USB メモリはコネクタに対してまっすぐに、正しい向きで、静かに抜き差ししてください。無理な方向に力を加えたり、押し込んだりしないでください。本体または USB メモリの故障の原因となります。

7. CF カードの抜き差し

●CF カードは、付属の PC ソフトウェア(PX10 SW)によってデータ（プレイリストと音声素材）が作成されている必要があります。必ず付属の PC ソフトウェア(PX10 SW)を使用してデータ作成をするようにしてください。

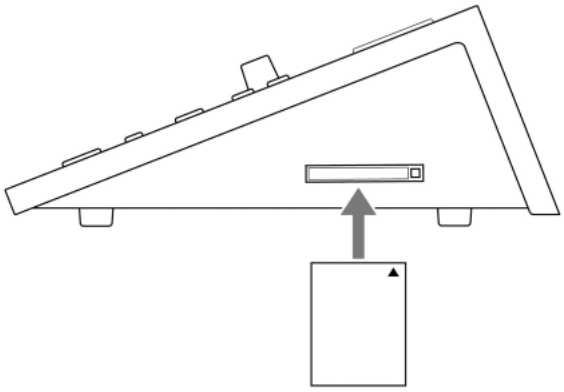
！注意！
濡れた手で CF カードの抜き差し操作をしないでください。感電または本体装置の故障の原因となります。

！注意！
音声再生中は CF カードの抜き差し操作をしないでください。思わぬノイズを出力することがあり、聴覚障害や接続機器の故障の原因になります。

■CF カードを挿入する

ディスプレイに「Please Insert CF Card」と表示されていることを確認してください。そうでない場合は、CF に切替えてください。(5 章参照)

① CF カードを CF カードスロットに挿入します。



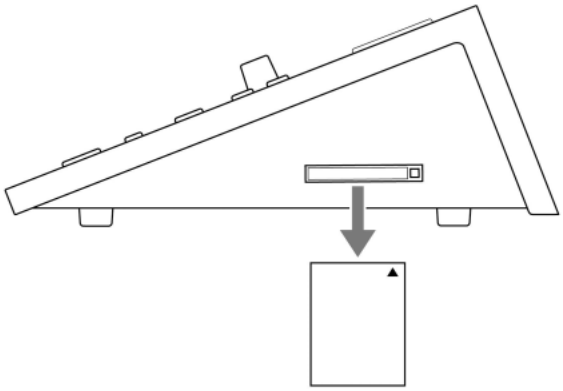
ディスプレイに「Please Wait」と表示された後、ディスプレイに「Now Reading CF card」と表示されます。

！注意！
この間、CF カードを抜かないでください。
正常にメモリを読めなくなり、本体が正常に動作できなくなることがあります。

メモリ内のプレイリストの内容に従って、プレイキーに音声素材が割付けられた後、プレイキーが緑点灯します。

■CF カードを抜く

① CF カードをスロットから抜きます。



全てのプレイキーが消灯します。
画面に「Please Insert CF card」と表示されます。

！注意！
音声パラメータの変更操作を行うと、[CF]キーが点滅して、CF カードへのデータ書き込み処理を行います。この間、絶対に CF カードを抜かないでください。CF カードの故障の原因となります。

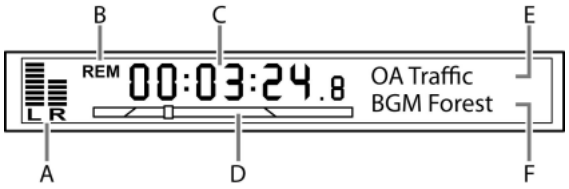
！注意！
CF カードはスロットに対してまっすぐに、正しい向きで、静かに抜き差ししてください。無理な方向に力を加えたり、押し込んだりしないでください。本体または CF カードの故障の原因となります。

8. 再生の基本事項

ここでは、PX10 の音声再生に関係する基本操作、装置の動きについて説明します。

■再生中のディスプレイ表示

音声再生中、ディスプレイに以下の情報が表示されます。



A：レベルメータ

音声のレベルを表示します。
モノラル素材の場合は、モノラル用のレベルメータ表示に自動で切替わります。

B：カウンターモード

以下の表示モードがあります。これはメニュー画面で設定を切替えることができます。

[REM]:
再生中、メインカウンターはダウンカウントします。
[LAP]:
再生中、メインカウンターはアップカウントします。

C：メインカウンター

再生中の音声のタイム表示です。

秒以下の単位は、再生中は 1 桁(100msec 単位) です。ポーズ中は、2 桁(10msec 単位) になります。

このカウンターの 00:00:00.00 と表示される再生ポジション (以下 0 点と呼ぶ) は、カウンターモードによって異なります。

[REM]モードのとき：
音声素材基準は、テール(Tail)ポイントが 0点です。
[LAP]モードのとき：
音声素材基準は、ヘッド(Head)ポイントが 0点です。

D：再生ポジションバー

再生中の音声素材のパラメータと、再生ポジションの概略を確認することができます。

1：音声素材の先頭
音声ファイルの先頭です。
2：ヘッドライン
ヘッドポイントの位置を示します。
斜めならフェードイン、垂直ならカットインを意味します。
3：再生位置
再生ポジションを示します。
4：テールライン
テールポイントの位置を示します。
斜めならフェードアウト、垂直ならカットアウトを意味します。
5：音声素材の終わり
音声ファイルの終わりです。

E：再生中の素材名

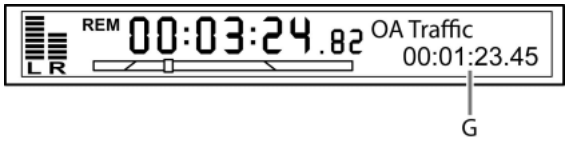
再生している音声素材の表示名を表示します。
表示できるのは半角文字 14 文字分です。

F：スタンバイ中の素材名

スタンバイ状態の音声素材の表示名を表示します。
表示できるのは半角文字 14 文字分です。

プリセットモードまたはポーズ状態でプレイキー選択した場合に表示されます。

G：ポーズ中のサブカウンター



ポーズ中、画面の右下にサブカウンターが表示されます。これは、音声素材の先頭位置を 0 点としたカウンターです。

■再生パラメータ

PX10 は音声素材を再生する際に、それぞれの音声素材に設定された再生パラメータに従って再生をコントロールします。

再生パラメータの種類：
- ・再生開始位置（ヘッドポイント）
- ・再生終了位置（テールポイント）
- ・フェードインタイム
- ・フェードアウトタイム
- ・レベル

再生開始位置 (ヘッドポイント)

音声再生を開始するポイントです。
PC ソフトウェア(PX10 SW)でヘッドポイントを設定していない場合、音声素材の先頭がヘッドポイントになります。

再生終了位置 (テールポイント)

音声再生を終了するポイントです。
PC ソフトウェア(PX10 SW)でテールポイントを設定していない場合、音声素材の終わりがテールポイントになります。

フェードインタイム

フェードインを掛ける時間設定です。
フェードインの開始は、ヘッドポイントです。

フェードアウトタイム

フェードアウトを掛ける時間設定です。
フェードアウトの終了は、テールポイントです。

レベル

音声素材に対し、出力レベルの設定を行うことができます。

//NOTE//
音声素材全体へのレベル変更ですので、音声の一部分へのレベル変更はできません。
範囲：-60dB～+12dB　1dB 単位

！注意！
レベル変更をプラス方向にすることにより、再生時に音声がサチュレーションを起こすことがありますので、注意して使用してください。

■FF,REW

ここでは、トランスポートキーの
- ・[REW]キー ([<<])
- ・[FF]キー ([>>])

の使い方について説明します。

早送り(FF)の仕方

① [PAUSE]キーを押して、ポーズ状態にします。

ポーズ状態([PAUSE]キーが点灯) の時にのみ、[FF]キーが有効になります。

② [FF]キーを押して、再生スピードを選択します。

[FF]キーを押すごとに、2 倍速、4 倍速、8 倍速と、再生スピードが変更されて早送り再生されます。

//NOTE//
8 倍速の際は、音声は断続的に再生されます。(REW 時も同様)

③ (早送り状態を解除するには) [PAUSE]キー、または、[STOP]キーを押します。

早送り再生が停止し、ポーズ状態になります。

この状態で、[PAUSE]キーまたは、[START]キーを押すと今の再生ポジションから再生します。

//NOTE//
FF,REW,JOG 再生を行った場合は、音声素材の先頭または終わりまで再生ポジションを移動することができます。ヘッドポイント、テールポイントでの自動停止はしません。

巻き戻し(REW)の仕方

① [PAUSE]キーを押して、ポーズ状態にします。

ポーズ状態([PAUSE]キーが点灯) の時にのみ、[REW]キーが有効になります。

② [REW]キーを押して、再生スピードを選択します。

[REW]キーを押すごとに、2 倍速、4 倍速、8 倍速と、再生スピードが変更されて巻き戻し再生されます。

③ (巻き戻し状態を解除するには) [PAUSE]キー、または、[STOP]キーを押します。

巻き戻し再生が停止し、ポーズ状態になります。

この状態で、[PAUSE]キーまたは、[START]キーを押すと今の再生ポジションから再生開始します。

■JOG 再生

ポーズ状態で JOG 再生 (音声のコマ送り再生) 行うことができます。

これは、ヘッドポイントやテールポイントの変更作業などに使用すると便利です。

JOG 再生の仕方

① [PAUSE]キーを押して、ポーズ状態にします。

② JOG ダイヤルを回します。

JOG ダイヤルの 1 クリックで約 24 ミリ秒単位で、再生ポイントを移動することができます。

メニュー画面で、コマ送りする時間幅の変更が可能です。 (24msec～96msec　24msec 単位)

9．ページ切替え

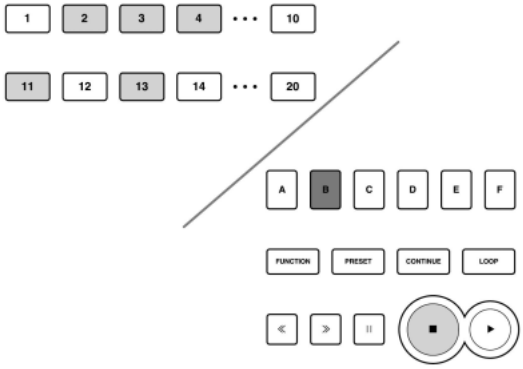
■ページ切替えの仕方

① 音声が停止状態であることを確認します。

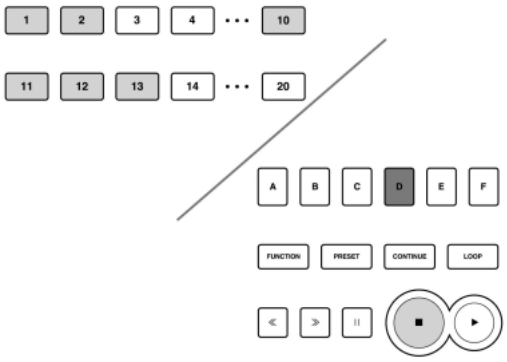
音声再生中、またはポーズ状態でのページ切替え操作はできません。

② ページボタンを押します。

B ページが選択されているこの図で、[D]キーを押したとします。



[D]キーが点灯し、ページが切替わります。



//NOTE//

ページ切替え時に、音声データの読込みを行う為、切替え処理が終了するまで多少待ち時間が発生することがあります。

10. ダイレクト再生

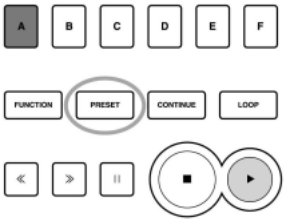
■ダイレクト再生

プレイキーを任意に選択して再生させることができます。

ダイレクト再生の仕方

プレイキーを任意に押して、即差に音声再生します。

① [PRESET]キーが消灯していることを確認してください。



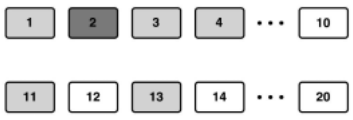
[PRESET]キーが点灯している場合は、ダイレクトモードではなく、プリセットモードになっていますので、[PRESET]キーを押してダイレクトモードにしてください。

//NOTE//

ダイレクトモードとプリセットモードの切替えは、音声が停止している状態でのみ行えます。音声再生中の場合は停止してから行ってください。

② 緑点灯しているプレイキーを押します。

押されたプレイキーが赤色になり、そのキーに割付けられていた音声が再生されます。
（図の例は、2 番キーを押した。）



③_a （音声を停止したいとき）[STOP]キーを押します。

再生していた音声が停止されます。

③_b （再生中に別のプレイキーを再生したいとき）別の緑点灯しているプレイキーを押します。

再生していた音声が停止され、新しく押されたプレイキーの音声が再生されます。

再生中と同じプレイキーを押すと、同じ音声のヘッドポイントから再生されます。

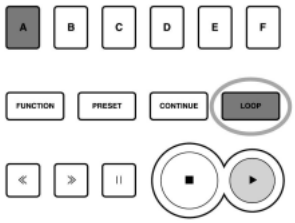
■繰り返し再生（ループ）

同じプレイキーを繰り返して再生します。

ループ再生の仕方

① [PRESET]キーが消灯していることを確認してください。

② [LOOP]キーを押して、[LOOP]キーを点灯させます。



③ 緑点灯しているプレイキーを押します。

音声素材が再生され、テールポイントまで再生されると、ヘッドポイントにジャンプして再生を繰り返します。

④_a （再生を停止するには） [STOP]キーを押します。

④_b （再生中にループモードを解除するには）[LOOP]キーを押して、[LOOP]キーを消灯させます。

//NOTE//

再生中の[LOOP]モードの ON,OFF は、何度でも行うことができます。

■ダイレクトモードでのポーズ操作

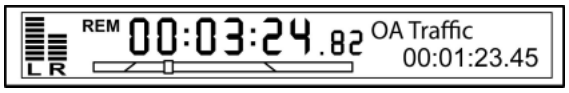
ここでは、ダイレクトモードでの[PAUSE]キー操作について説明しています。

音声再生中のポーズ

① 音声再生中に[PAUSE]キーを押します。

再生されていた音声は停止し、ポーズ状態([PAUSE]キーが点灯) になります。

また、表示が次の図のような表示になります。



この間、[FF]キーや[REW]キー、JOG ダイヤルの操作が有効になります。

②_a (再生開始するには) [PAUSE]キーまたは[START]キーを押します。

ポーズしていた再生ポジションから再生を開始します。

②_b (停止状態にするには) [STOP]キーを押します。

音声が停止され、プレイキーの赤点灯が消えます。

//NOTE//

FF,REW,JOG 再生などで、再生ポジションがテールポイントの位置を越えている状態で、ポーズを解除すると、ファイルの終わりまで再生されます。

音声停止中のポーズ

① 停止状態で、[PAUSE]キーを押します。

[PAUSE]キーが点灯しますが、プレイキーが選択されていない状態です。

② プレイキー (緑点灯) を選択して押します。

押されたプレイキーが赤点灯し、ポーズ状態にセットされます。このとき音声は再生されず、ポーズ状態です。

■ダイレクトからプリセットへのモード切替え

プリセットモードへの切替えの仕方

① 音声が停止状態であることを確認してください。

音声再生中またはポーズ状態では、プリセットモードへの切替えはできません。

② [PRESET]キーを押します。

[PRESET]キーが点灯し、プリセットモードになります。

プリセットモードになったときは、緑点灯しているプレイキーのうち最も番号が小さいキーがスタンバイ状態となり、赤点滅します。

//NOTE//

プリセットモードに移った際にページは切替わりません。 例えば、D ページにてダイレクトモードからプリセットモードに切替えた場合、プリセットモードになったときも D ページが選択されています。

11. プリセット再生

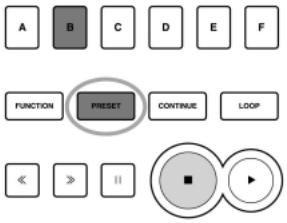
■プリセット再生

プリセットモードは、[START]キーを使って、プレイキーの番号順に再生をするモードです。

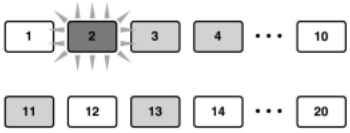
[START]キーの代わりに GPI 入力による外部制御でも同様の操作が行えます。

プリセットモード再生の仕方

① [PRESET]キーを押して、[PRESET]キーを点灯させます。



ページ内の緑点灯しているプレイキーの最初のキーがスタンバイ状態となり、赤点滅します。

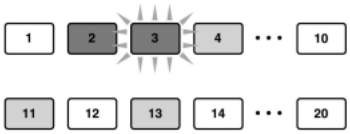


//NOTE//

ダイレクトモードとプリセットモードの切替えは、音声が停止している状態でのみ行えます。音声再生中の場合は、停止してから行ってください。

② [START]キーを押します。

スタンバイ状態（赤点滅）のキーが赤点灯に変わり、その音声が再生されます。
同時に、次の緑点灯のプレイキーがスタンバイ状態（赤点滅）になります。



③ （再生を停止するには）素材再生中に停止キーを押します。

再生中の音声が停止します。
再生中に再生ポジションがテールポイントまで来たときも、同様に、再生が停止します。

次のスタンバイ状態のプレイキーを再生させるには、[START]キーを押します。

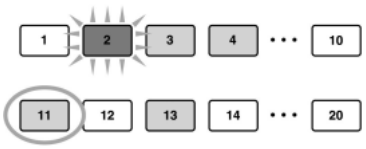
緑点灯の最後のプレイキーを再生すると、スタンバイキーがない状態になります。
再度、プリセット再生を行いたい場合は、緑点灯のプレイキーを押して、スタンバイ状態にすることでプリセット再生操作に入ることができます。

スタンバイするプレイキーの変更

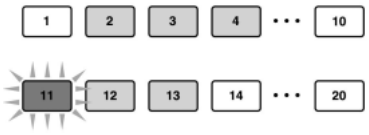
スタンバイ状態（赤点滅）のプレイキーを別のプレイキーに変更することができます。

ここでは、下図の 2 番キーがスタンバイしている状態で、スタンバイを 11 番キーに変更する例を示します。

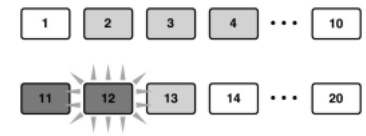
① 新しくスタンバイしたいプレイキーを選んで押します。



11 番キーを押したとすると、図のように 11 番キーが点滅し、スタンバイ状態になります。



[START]キーを押すと、11 番キーが再生し、12 番キーがスタンバイの状態になります。



スタンバイするプレイキーの変更は、音声再生中でも行うことができます。

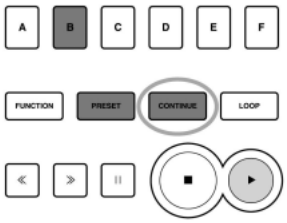
■連続再生（コンティニュー）

連続再生モードでは、プレイキーの終わりまで再生すると自動的に次のプレイキーが再生されます。一度再生を開始すると、ページ内の最後のプレイキーまで再生していきます。

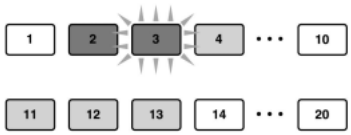
連続再生の仕方

① [PRESET]キーが点灯していることを確認してください。

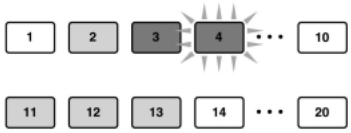
② [CONTINUE]キーを押して、点灯させます。



③ [START]キーを押して、再生開始します。



プレイキー（図では 2 番キー）の終わりまで再生すると、自動で次の音声が再生開始されます。



[STOP]キーを押したときは、通常のプリセット再生と同様に、再生していた音声が停止し、次のプレイキーはそのままスタンバイ状態を続けます。
プリセット再生を再開するには[START]キーを押します。

④ （連続再生モードを解除したいとき）
[CONTINUE]キーを押して、消灯させます。

連続再生モードの ON, OFF は、音声の再生中にも行えます。

■エンドレス再生

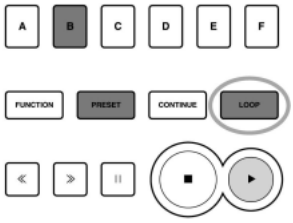
エンドレス再生とは、プリセット再生でページの最後のキーを再生したとき、ページの最初のキーに戻ってプリセット再生が繰り返されるモードです。

前述の連続再生と併用すれば、一度再生を開始すると、[STOP]キーを押すまで再生を繰り返します。

エンドレス再生の仕方

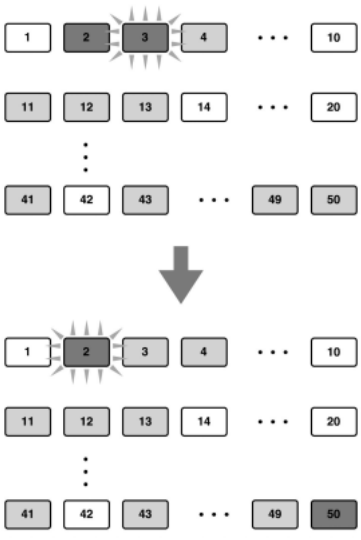
① [PRESET]キーが点灯していることを確認してください。

② [LOOP]キーを押して、点灯させます。



③ プリセット再生をします。

ページ内の最後のプレイキーが再生している状態になったとき（説明図では、50 番キー）、ページ内の最初のプレイキーがスタンバイ状態になります。（図では、2 番キー）



④ （エンドレス再生モードを解除したいとき）
[LOOP]キーを押して、消灯させます。

■プリセットモードでのポーズ操作

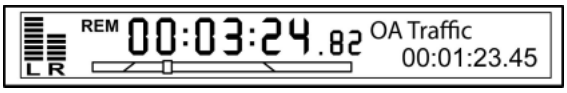
ここでは、プリセットモードでの[PAUSE]キー操作について説明します。

音声再生中のポーズ

① 音声再生中に[PAUSE]キーを押します。

再生されていた音声は停止し、ポーズ状態([PAUSE]キーが点灯) になります。

また、表示が次の図のような表示になります。



この間、[FF]キーや[REW]キー、JOG ダイヤルの操作が有効になります。

②_a (再生開始するには) [PAUSE]キーまたは[START]キーを押します。

ポーズしていた再生ポジションから再生を開始します。

②_b (停止状態にするには) [STOP]キーを押します。

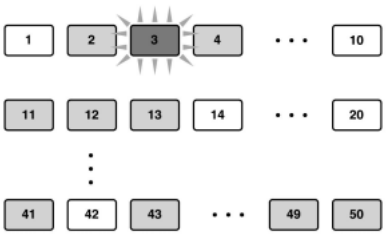
音声が停止され、プレイキーの赤点灯が消えます。 スタンバイキー (赤点滅) はそのままの状態です。

//NOTE//

FF,REW,JOG 再生などで、再生ポジションがテールポイントの位置を越えている状態で、ポーズを解除すると、ファイルの終わりまで再生されます。

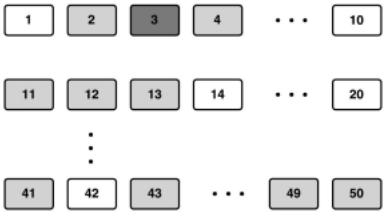
音声停止中のポーズ

プリセットモードでの音声停止中の場合、スタンバイキーが赤点滅しています。
下の図では、3 番キーがスタンバイ状態です。



① [PAUSE]キーを押します。

スタンバイだったプレイキーが赤色点灯に変わり、ポーズ状態となります。



②_a (再生開始するには) [START]キーを押します。

ポーズしていた再生ポジションから再生を開始します。その次のプレイキーがスタンバイとなり赤点滅します。

②_b (ポーズ状態を解除してスタンバイにするには) [PAUSE]キーまたは[STOP]キーを押します。

プレイキーの赤点灯が赤点滅に変わります。

■プリセットからダイレクトへのモード切替え

ここでは、プリセットモードからダイレクトモードに変更する際の説明をします。

ダイレクトモードへの切替えの仕方

① 音声が停止状態であることを確認してください。

音声再生中またはポーズ状態では、ダイレクトモードへの切替えはできません。

② [PRESET]キーを押します。

[PRESET]キーが消灯し、ダイレクトモードになります。

//NOTE//

連続再生モード、エンドレス再生モードは、ダイレクトモードに切替わった際に解除されます。

12. ファンクション操作

■ファンクション

素材の情報を確認したり、ヘッドポイントやテールポイントの位置を変更するなどの機能を簡単な操作で実行することができます。

ファンクション機能は、ダイレクトモードでプレイキーをポーズしている状態で有効です。[FUNCTION]キーを押しながらページキーを押すことで、[A]キーから[F]キーに割り当てられた機能が実行できます。

[A] キー：素材情報の表示 (Information)
[B] キー：ヘッドポイントの変更 (Head)
[C] キー：テールポイントの変更 (Tail)
[D] キー：タイムジャンプ[Back] (<<<)
[E] キー：タイムジャンプ[Forward] (>>>)
[F] キー：リメイン･ラップ切替え

■[Func]+[A] Information

素材の情報を確認することができます。

Information 画面の表示の仕方

① ダイレクトモードで音声を一時停止します。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

② [FUNCTION]キーを押しながら[A]キーを同時に押します。

Info 画面が表示されます。

```
Signage [BGM Pops      ] Head Point    [00:00:05.75]
44100Hz 16bit MP3 Stereo Tail Point    [00:02:08.20]
Page A-02                FadeIn Time   [00:00:03.25]
   Select-[Hotkey]   Scroll-[Jog:Spin]  Exit-[Menu]
```

Info 画面の内容が、押されたプレイキーの素材情報に切替わります。

プレイキーが選ばれていない状態だった場合は、各項目が空欄で表示されます。

```
Signage [              ] Head Point    [  :  :  .  ]
                         Tail Point    [  :  :  .  ]
                         FadeIn Time   [  :  :  .  ]
   Select-[Hotkey]   Scroll-[Jog:Spin]  Exit-[Menu]
```

③ (他のプレイキーの情報を見るには) プレイキーを押して他の素材を選択します。

押したプレイキーの素材情報が表示されます。

```
Signage [BGM Jazz      ] Head Point    [00:00:12.75]
44100Hz 16bit MP3 Stereo Tail Point    [00:03:08.20]
Page A-04                FadeIn Time   [00:00:06.25]
   Select-[Hotkey]   Scroll-[Jog:Spin]  Exit-[Menu]
```

JOG ダイヤルを回すと画面がスクロールすることができます。

表示項目

項目	内容
素材名 (Signage)	画面に表示される音声素材の名前です。
サンプリング周波数	音声のサンプリング周波数です。
標本化ビット	音声の標本化ビット数です。
圧縮形式	PCM または MP3
ステレオ･モノ	Stereo または Mono
再生時間(Play Time)	ヘッドポイントからテールポイントまでの再生時間です。
素材長 (File length)	音声素材の先頭から終わりまでの時間です。
ファイル名(File Name)	音声素材名です。画面に表示される名前とは異なる場合があります。
ヘッドポイント	再生開始位置
テールポイント	音声停止位置
フェードインタイム	フェードインの時間
フェードアウトタイム	フェードアウトの時間
レベル	レベル

④ (Info 画面から戻るには) [MENU]キーを押します。

画面がカウンター画面に戻ります。

■[Func]+ [B] Head

素材のヘッドポイントを変更することができます。

ヘッドポイントの変更の仕方

① ダイレクトモードで[PAUSE]キーを押してポーズ状態にします。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

② [FF]キー、[REW]キー、JOG ダイヤルを使って、ヘッドポイントにする位置を決めます。

③ [FUNCTION]キーを押しながら[B]キーを同時に押します。

確認画面が表示されます。

```
Are you sure? Placing Head at 00:00:12.34
OK-[Jog:push]   Cancel-[Menu]
```

再生中に[B]キーを押したときは、このとき音声は一時停止します。

④ JOG ダイヤルを押します。

ヘッドポイントの位置が変更されます。

■[Func]+ [C] Tail

素材のテールポイントを変更することができます。

テールポイントの変更の仕方

① ダイレクトモードで[PAUSE]キーを押してポーズ状態にします。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

② [FF]キー、[REW]キー、JOG ダイヤルを使って、テールポイントにする位置を決めます。

③ [FUNCTION]キーを押しながら[C]キーを同時に押します。

確認画面が表示されます。

```
Are you sure? Placing Tail at 00:00:12.34
OK-[Jog:push]   Cancel-[Menu]
```

⑤ JOG ダイヤルを押します。

テールポイントの位置が変更されます。

■[Func]+ [D] Time Jump (Back)

素材ファイルの先頭から末尾までを 20 分割した時間単位でポイントを後方へジャンプします。

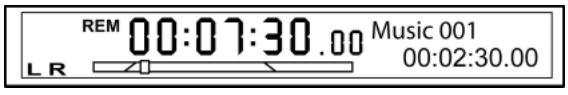
例えば 20 分の素材の場合、1 回のタイムジャンプで 1 分戻ります。

タイムジャンプの変更の仕方

① ダイレクトモードで[PAUSE]キーを押してポーズ状態にします。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

② [FUNCTION]キーを押しながら[D]キーを同時に押します。



再生ポジションが戻り方向にジャンプします。

（図の例では、10分素材で、1回のジャンプで 30 秒移動しています。）

■[Func]+ [E] Time Jump (Forward)

素材ファイルの先頭から末尾までを 20 分割した時間単位でポイントを前方へジャンプします。

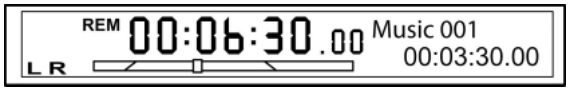
例えば 20 分の素材の場合、1 回のタイムジャンプで 1 分移動することになります。

タイムジャンプの変更の仕方

① ダイレクトモードで[PAUSE]キーを押してポーズ状態にします。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

② [FUNCTION]キーを押しながら[E]キーを同時に押します。



再生ポジションが前方にジャンプします。

■[Func]+ [F] リメイン･ラップ切替え

リメイン（REM）とはメインカウンターのダウンカウント、ラップ（LAP）とはメインカウンターのアップカウントのことです。
音声再生中でも、この切替え操作が行えます。

① [FUNCTION]キーを押しながら[F]キーを同時に押します。

カウンターのリメインとラップが交互に切替ります。

//NOTE//
プリセットモードでは、ファンクションは行えません。

13. メニュー

メニュー画面で PX10 本体の機器設定や素材のパラメータ編集などを行うことができます。

！注意！
メニュー画面操作を行っている間、USB メモリ、CF カードの抜き差しをしないでください。

■メニューモード

メニューモードへの入り方

① 音声が停止していることを確認してください。

音声再生中の場合は、停止してください。

② 「MENU」キーを押します。

メニューモードのトップ画面が表示されます。

これでメニューモードに入りました。

メニューモードの解除

① （各種設定画面に入っている場合は）メニューモードのトップ画面になるまで[MENU]キーを押します。

② 「MENU」キーを押します。

画面がメニューモードから抜けます。

■設定画面の選択

メニューのトップ画面で、
- ･Edit　(素材パラメータの編集)
- ･Display　(ラップ･リメイン変更や輝度設定)
- ･Settings　(出力ゲイン調整など機器設定)
- ･Maintenance　(バージョン情報表示)

の設定画面を選ぶことができます。

各設定画面への入り方

メニューのトップ画面にて、

① JOG ダイヤルを回して設定画面を選びます。

```
[Top    ]      1 Edit
              *2 Display
               3 Settings
  Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

(図の例は Display 画面を選択)

② JOG ダイヤルを押します。

選択した設定画面が表示されます。

```
[Display]      *1 Time Display      [Keman    ]
                2 Brigtness         [====     ]
   Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

(図の例は Display 設定画面)

メニューのトップ画面への戻り方

① [MENU]キーを押します。

メニューのトップ画面に戻ります。

■素材パラメータ編集(Edit)

各素材のパラメータ
- ･再生開始位置 (ヘッドポイント)
- ･再生終了位置 (テールポイント)
- ･フェードインタイム
- ･フェードアウトタイム
- ･レベル

を変更することができます。

編集する素材の選び方

メニューのトップ画面にて、

```
[Top    ]      *1 Edit
                2 Display
                3 Settings
  Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

① メニューのトップ画面で「1. Edit」を選び、JOG ダイヤルを押します。

Edit 画面が表示されます。

```
[Edit   ]
                Select Hotkey to be edited.
  Select-[Hotkey]                    Exit-[Menu]
```

② 編集するプレイキーを押します。

押されたプレイキーの番号と、素材名が画面左に表示されます。

```
[Edit   ]
 A-01           Select Hotkey to be edited.
 Songname14
   Select-[Hotkey]  OK-[Jog:push]       Exit-[Menu]
```

③ 編集する素材を決めたら、JOG ダイヤルを押します。

```
[Edit   ]          *1 Head     [00:00:12.34]
 A-01               2 Tail     [00:03:45.67]
 Songname14         3 FadeIn   [       08.12]
   Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

選択した素材のパラメータ情報が表示されます。JOG ダイヤルを回して画面をスクロールすることができます。

パラメータの編集の仕方

① JOG ダイヤルを回して、編集したいパラメータ項目を選び、JOG ダイヤルを押します。

```
[Edit   ]           1 Head     [00:00:12.34]
 A-01              *2 Tail     [00:03:45.67]
 Songname14         3 FadeIn   [       08.12]
   Up/Down-[Jog:spin]  Next-[Jog:push]  Back-[Menu]
```

選んだ項目の数値が反転し、編集可能状態となります。

②_a JOG ダイヤルを回して数値を変更し、JOG ダイヤルを押して確定します。

②_b 入力をキャンセルする場合は、[Menu]キーを押します。項目が戻ります。

■表示設定(Display)

表示部について
・リメイン、ラップの変更
・輝度設定
を変更することができます。

リメイン（REM）とはメインカウンターのダウンカウント、ラップ（LAP）とはメインカウンターのアップカウントのことです。

設定方法

メニューのトップ画面にて、

① メニューのトップ画面で「2. Display」を選び、JOG ダイヤルを押します。

Display 画面が表示されます。

② （リメイン・ラップ設定をするには）「1.Time Display」を選択し、JOG ダイヤルを押します。

項目欄が反転します。

③ JOG ダイヤルを回して、[Remain], [Lap]を選択し、JOG ダイヤルを押して確定します。

④ （輝度を設定するには）「2. Brightness」を選択肢、JOG ダイヤルを押します。

項目欄が反転します。

⑤ JOG ダイヤルを回して、輝度を選択します。

JOG ダイヤル右回しで輝度アップ。
JOG ダイヤル左回しで輝度ダウン。
輝度は、8 段階から選べます。

■機器設定(Settings)

機器の動作に関する設定をすることができます。
・JOG 感度
・音声出力選択
・出力ゲイン調整
・コピープロテクト(S/P DIF) の有効/無効
・GPI の有効/無効
・GPI の動作モード（START, STOP)の選択

設定方法

① メニューのトップ画面で「3. Settings」を選び、JOG ダイヤルを押します。

② 設定項目を選択し、JOG ダイヤルを押します。

項目欄が反転します。

③ JOG ダイヤルを回して、設定内容を選択し、JOG ダイヤルを押して確定します。

JOG 感度について：
JOG の感度は、音声 JOG モード時の JOG ダイヤルの 1 クリックで再生する音声の長さを指定します。（24msec 間隔）

同様に、その他の設定項目も設定内容を変更することができます。

・音声出力選択

All select	アナログ・デジタルとも出力
Analog only	アナログのみ出力
Digital only	デジタルのみ出力

・出力ゲイン調整
1dB 単位で、全出力系統に共通にゲインを掛けます。

・S/P DIF コピープロテクト
S/P DIF のコピープロテクト ON、OFF の切替えができます。

･GPI

GPI 入力の有効･無効の切替えができます。
Directモードと Preset モードで GPI の有効･無効を選択することが可能です。
下記の 4 項目から選択します。

ON	Direct･Preset 両方のモードで GPI 制御が有効になります。
Direct Only	Direct モードでのみ GPI が有効になります。
Preset Only	Preset モードでのみ GPI が有効になります。
OFF	Direct･Preset 両方のモードで GPI 制御が無効になります。

･GPI Action

GPI の動作モードを設定できます。

START Only	GPI 信号が ON (メイク) 時に音声スタートします。
START & STOP	GPI 信号が ON(メイク) 時に音声再生し、GPI 信号が OFF (ブレーク) 時に音声停止します。

■メンテナンス(Maintenance)

機器のメンテナンス動作に関する操作をすることができます。

バージョン情報の表示

① メニューのトップ画面で「4. Maintenance」を選び、JOG ダイヤルを押します。

メンテナンス画面が開きます。

```
[Mainten]     *1 Version
               2 Language          [Japanese  ]

  Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

② 「1 Version」を選択し、JOG ダイヤルを押します。

バージョン情報が画面に表示されます。

言語モードの切替え

日本語モードに設定しておけば、音声ファイル名が日本語文字のものについて、PX10 で扱うことが可能です。

//NOTE//

対応している文字は、JIS 漢字コード (JIS X208)で規定されている文字のみです。①②③ⅰ ⅱ ⅲ㈱㈲㍾など、JIS X208 に含まれない文字には対応しておりません。

Ver1.03 以上の PC ソフトウェア(PX10 SW)によってデータ (プレイリストと音声素材) が作成されている必要があります。

英語モードでは、半角英数(ASCII 文字コード) 以外は扱えません。

① メニューのトップ画面で「4. Maintenance」を選び、JOG ダイヤルを押します。

メンテナンス画面が開きます。

```
[Mainten]     *1 Version
               2 Language          [Japanese  ]

  Select-[Jog:spin]  Enter-[Jog:push]  Exit-[Menu]
```

② 「2 Language」を選択し、JOG ダイヤルを押します。

項目欄が反転します。

③ JOG ダイヤルを回して言語を選択します。

English : 半角英数のファイル名のみ
Japanese: 半角英数と日本語ファイル名

14. ファームウェアのアップデート

PX10 本体のファームウェアのバージョンアップを行うことができます。

これを行うには、予めバージョンアップ用の USB メモリを作成しておく必要があります。

最新のバージョンアップ情報、バージョンアップの具体的な方法などについては、
PX10 のホームページ:
http://www.kowa.co.jp/bic/
を参照してください。

15. スペック

音声部

記録メディア:
　USB メモリ, コンパクトフラッシュカード

ファイルフォーマット:
　WAV(PCM, MP2), MP2 (MPEG1 Layer2)
　MP3 (MPEG1 Layer3)

メディアフォーマット
　FAT16 (最大容量 2GB)

チャンネル数:
　2 チャンネル (1ステレオ)

量子化ビット数:
　16bit

サンプリング周波数:
　48kHz,44.1kHz

周波数特性
　20Hz - 22kHz ±0.5dB (PCM 48kHz サンプリングにて)

S/N 比:
　>95dB (0dBFS 1kHz PCM 48kHz サンプリングにて)

歪率:
　<0.01% (0dBFS 1kHz PCM 48kHz サンプリングにて)

アナログ出力 (バランス)
　コネクタ
　　XLR-3-32(1:GND,2:HOT,3:COLD)
　最大出力レベル
　　+24dBu
　負荷インピーダンス
　　>600Ω

アナログ出力 (アンバランス)
　コネクタ
　　RCA
　最大出力レベル
　　+10dBV
　負荷インピーダンス
　　>10kΩ

デジタル出力(AES/EBU)
　コネクタ
　　XLR-3-32
　フォーマット
　　IEC60958-4

デジタル出力(S/PDIF)
　コネクタ
　　RCA
　フォーマット
　　IEC60958-3

Headphones
　コネクタ
　　Φ1/4" (6.35mm) ステレオフォンジャック

本体部

外部制御 GPI(スタート)
　モノラルミニフォンジャック

表示ディスプレイ
　320x32 ドット グラフィックVFD

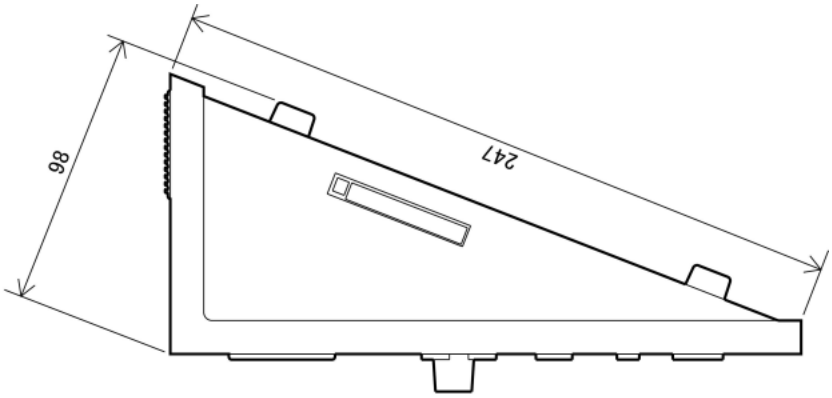
電源
　単相交流 100V、50/60Hz

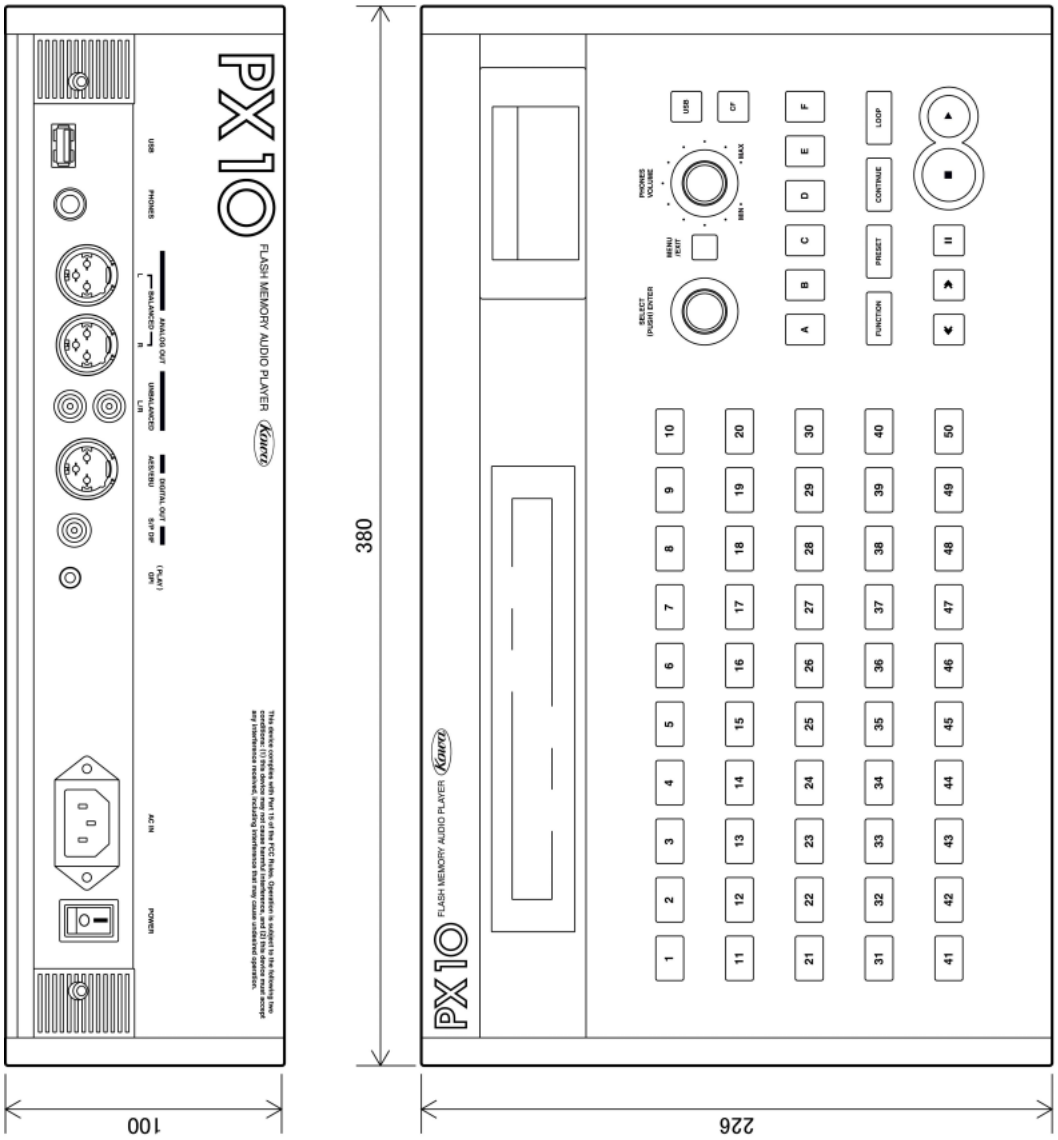
消費電力
　16W

外形寸法(HWD)
　380(W) x 98(H) x 247(D)mm

質量
　約 3.5 kg (本体のみ)

16. 外観図





アフターサービス

・保証期間は、お買い上げ日より 1 年間です。
・製品の分解、改造は行わないでください。ご購入後1年以内であっても修理を受けられなくなります。
・火災、地震、水害、落雷などの天災による故障・損傷につきましては、当社では責任を負いかねますので、ご了承ください。
・当社指定会社以外での保守、修理などによる故障・損傷につきましては、当社では責任を負いかねますのでご了承ください。
・製品の調子が悪いときは、この説明書および下記ホームページをもう一度ご覧になってお調べください。それでも解決しない場合は、下記までお問い合わせください。
・保証期間後でも修理によって機能が持続できる場合は、ご要望により有償で修理させていただきます。

興和株式会社

電機光学事業部　放送機器本部
放送機器営業部

東京:
〒103-8433
東京都中央区日本橋本町 3-4-14
TEL 03-5623-8074
FAX 03-5623-8070

大阪:
〒541-8511
大阪府大阪市中央区淡路町 2-3-5
TEL 06-6204-6186
FAX 06-6204-6188

ホームページ
http://www.kowa.co.jp/bic/

興和株式會社

電機光学事業部　放送機器本部
放送機器営業部

東京:
〒103-8433
東京都中央区日本橋本町 3-4-14
TEL 03-5623-8074
FAX 03-5623-8070

大阪:
〒541-8511
大阪府大阪市中央区淡路町 2-3-5
TEL 06-6204-6186
FAX 06-6204-6188

ホームページ
http://www.kowa.co.jp/bic/

©2007 Kowa Company, Ltd. All rights reserved.
Printed in Japan　　Ver JP01.02.00